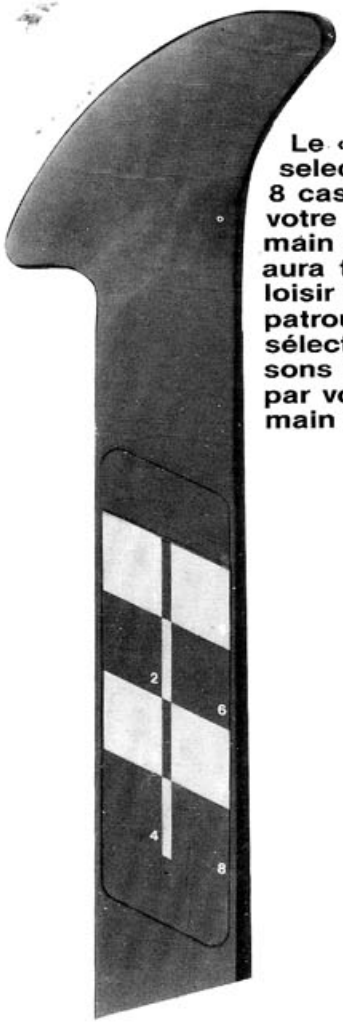
RYTHM STICK MIDI

Batterie du guitariste, guitare du batteur, percussion pour clavier ou tout simplement « Rythm-Stick », un instrument entièrement nouveau qui pourrait bien



Le « trigger selector » : 8 cases où votre petite main gauche aura tout le loisir de patrouiller pour sélectionnés les sons déclanchés par votre petite main droite.

LE MANCHE, APRÈS LA COGNEE

Quelque part entre la hache de l'espace et le fusil-laser en Si-bémol, le Rythm-Stick semble tout droit sorti de l'atelier d'un luthier martien qui aurait travaillé d'après des vues aériennes (floues) d'une Steinberger trop longtemps exposée au soleil.

Blague à part, il est beaucoup plus facile de dessiner la cent quarante troisième copie de Stratocaster légèrement revisitée que d'inventer la forme idéale pour un instrument totalement nouveau.

Conçu à l'origine par un guitariste anglais, le Rythm-Stick est vraiment très réussi, et on se sent tout de suite à l'aise, qu'on le porte en bandoulière ou qu'on joue assis : l'équilibre est excellent, la forme bien étudiée, et le poids dérisoire (env. 2 kg). La main droite tombe naturellement sur les « slap-sensors », capteurs caoutchoutés qui déclenchent dynamiquement les sons sélectionnés par la main gauche sur les huit « trigger selectors » disposés comme les cases d'une guitare.

Un connecteur 15 broches - à verrouillage - relie l'instrument au boîtier d'alimentation (110/220 V) sur lequel sont situées la sortie MIDI (DIN) et les sorties trigger analogiques, là encore sur un multiconnecteur qui se branchera directement à un « Percuter » Dynacord ou à un générateur spécial (SPQ 2-0) se terminant par 8 jacks.

En déclenchement analogique, chaque case du « trigger-selector » correspond évidemment à une sortie « trigger » ; en utilisation avec un générateur MIDI, le Rythm-Stick envoie des numéros de notes MIDI selon la case sélectionnée, et des informations de type « Key-on » et « velocity » selon le jeu rythmique et dynamique de la main droite.

STICKY FINGERS...

Au bas du corps de l'instrument, un bouton rotatif pour régler la sensibilité (et donc le volume) et deux groupes de touches d'avance et de recul des valeurs, surmontés chacun d'un afficheur à L.E.D., le genre d'afficheur illisible en plein soleil, et parfait dans le noir (L.C.D. c'est le contraire).

Pour voir l'afficheur alpha numérique placé entre le bouton de volume et ceux de « Mode » et « Program », il faut que le Rythm Stick soit sous tension car, suprême raffinement, celui-ci est recouvert d'un écran fumé. L'alimentation, elle, se fait par le biais du multi-connecteur qui assure aussi l'acheminement des signaux de déclanchement.

Les touches « Mode » permettent de choisir le mode de jeu sur l'instrument et les différents programmes mémorisés :

— En mode « Guitar-Feel », les instruments ou les notes sont simplement sélectionnés par la main gauche, et joués par la main droite. Le dernier instrument joué reste néanmoins sélectionné si aucune nouvelle case n'est appuyée.

— En mode « Drum-Feel », les doigts de la main gauche déclechent également les sons correspondant à chaque case. Ce déclenchement n'est pas dynamique, mais le niveau d'impulsion est réglable.

DYNACORD

LA BATTERIE A BRAS LE (DYNA) CORPS

rendre désuète l'image traditionnelle du musicien qui se bat avec ses fûts et ses cymbales...
□ Mike Parker.

— La position « Lock-5 » permet le déclenchement systématique par la main droite du son affecté à la case 5 évitant ainsi les crampes consécutives à d'interminables parties de cymbales ou de charleston sur le même doigt... Le tableau ci-dessous décrit par le menu toutes les fonctions obtenues en manipulant les deux touches « Mode ».

MIDI... MOINS LE QUART !

Le Rythm-Stick est MIDI ? C'est vrai : il peut donc se connecter à des tas de générateurs, boîtes à rythmes, échantillonneurs, synthétiseurs, modules de batteries électroniques acceptant les données de vélocité, les numéros de notes et l'information « Key on/off ».
Il reste que le Rythm-Stick a la mémoire un peu courte : à chaque remise sous tension, bête et discipliné, il se réinitialise sur le programme n° 1, le canal MIDI 1, le mode 1 et le niveau d'impulsion 5 pour toutes les mémoires utilisateur (1 à 16). Il ne permet pas d'affecter chaque case du « Trigger-Selector » à un canal MIDI différent (ce qui permettrait par exemple de jouer d'un synthétiseur avec l'index et d'un échantillonneur avec le majeur...), ni même le choix de ce canal MIDI pour chaque programme.
Il n'est pas capable non plus d'envoyer des indications du type « Program change », qui permettrait, disons, de changer automatiquement de programme sur une réverbération MIDI à chaque changement de programme sur l'instrument. Seuls les presets 20 à 59 et 90 à 119, destinés respectivement à la SIMMONS SDS 9 et à la ROLAND DDR 30 commutent les programmes de ces batteries électroniques. Enfin, le temps d'ouverture entre « Key-on » et « Key-off » n'est pas programmable : dans le cas d'une utilisation avec un synthétiseur ou un échantillonneur, c'est un peu limité.
Maintenant que vous savez à peu près tout ce que cet engin ne peut pas faire, passons au dessert...

LE BON COTÉ DU MANCHE

Evidemment, le choix du générateur est primordial, puisque c'est lui qui va produire les sons joués sur le Rythm-Stick ! En déclenchement analogique, n'oubliez pas de vous procurer le câble SPQ 2.0 (fournissant huit tensions 0-5 mv), ou SEQ 1.4 (adapté aux « Percuter S » de Dynacord) qui sont tous deux optionnels.
En MIDI ? Il va vous falloir retrouver à quel numéro de note correspond chaque son : ça se trouve dans le mode d'emploi de la machine, à moins que, comme la RX 11 Yamaha, elle ne puisse vous l'indiquer elle-même. Et puis, vérifier que le canal MIDI est bien le même pour tout le monde. Et puis même peut-être initialiser la machine pour qu'elle accepte ces données MIDI ! (dans le cas de la SDS 9, par exemple, c'est assez sportif).
Une fois que toutes ces formalités sont résolues, le jeu sur le Rythm-Stick se révèle d'une évidence rare. Quel que soit votre instrument habituel (et même si vous n'en jouez d'aucun), il faut absolument essayer ça : la main droite agit un peu comme sur une guitare ou une basse « slappée » et cela donne aux figures rythmiques les plus éculées un « swing » tout à fait étonnant. Il devient soudain évident de pouvoir tenir un « groove » légèrement ternaire comme seuls quelques maîtres ès-soul et funk tels Harvey Mason savent le faire sur une batterie. Ne rêvons pas trop : il s'agit quand même d'un véritable instrument de musique qui requiert vite une certaine maîtrise (comme tout instrument) pour pouvoir exécuter des rythmes incluant charleston ouverte/fermée et un minimum de polyrythmie, surtout en mode « Drum-Feel », d'autant que les cases du « Trigger-Selector » demandent une pression plutôt ferme et précise dans leur version actuelle. Le « Slap-Sensor » lui, est extrêmement confortable et capte avec une déconcertante fidélité les moindres tapotements de la main droite.
La réponse dynamique et la sensation de « jouer » effectivement le son produit dépendent surtout du générateur : il semble que sur de nombreuses boîtes à rythmes, la transmission MIDI ait un peu de retard à l'allumage, et vouloir exécuter proprement des « ras » ou des « flas » entre un peu dans le domaine de l'aléatoire...
En revanche, le contrôle (analogique) d'un « Percuter » est vraiment jouissif : tout sort de la machine tel que ça a été joué sur le stick, et on n'a vraiment pas l'impression de s'adresser à un ordinateur par le truchement d'un balais-brosse ! Il y a même une délicieuse disproportion entre le geste et le son, qu'on a plutôt l'habitude d'associer à un costaud gesticulant et armé de baquettes. Le Rythme-Stick va enfin permettre de jouer debout, et sans les pieds, d'accord. Mais franchement, la grande innovation réside surtout dans une approche radicalement nouvelle du rôle et du jeu de la batterie. Il ne manque plus que des musiciens intelligents et créatifs pour faire de cet objet un véritable instrument de musique. C'est à ce prix (5 836 F prix public TTC généralement constaté au 1/9/86) que le Rythm-Stick deviendra autre chose qu'un simple gadget de scène, ou bien tombera dans l'oubli. □ Mike Parker

DESCRIPTION DES DIFFERENTS MODES

N° de mode	L'afficheur « programm » indique :	utilisation
0	ON ou OFF	Permet d'engager ou non la fonction « Lock 5 ». Le « Trigger-Selector » est en mode « Guitar Feel ».
1	de 001 à 169 (choix du programme par les touches)	Mode « Guitar-Feel » : le « Trigger-Selector » permet de sélectionner les sons joués sur les « slap sensor » (jusqu'à 4 sons simultanés).
2	de 001 à 169 (comme mode 1)	Mode « Drum-Feel » : comme « Guitar-Feel », mais en plus les sons sont déclenchés par pression sur le « Trigger-Selector » (le niveau de ce déclenchement se règle en mode 6).
3	ON ou OFF	Comme mode 0, mais le « Trigger-Selector » est en mode « Drum-Feel ».
4	1 — 62 n° de case appuyée n° code MIDI sélectionné	Permet d'affecter chaque case du « Trigger-Selector » à un n° de note MIDI sur les programmes n° 1 à 16 (mémoire utilisateur). Les n° 20 à 169 sont fixes (ROM) et sont prévues pour divers générateurs MIDI.
5	de 0.1. à 1.6.	Choix du canal MIDI. Le n° de canal est le même pour tous les programmes, et n'est pas mémorisé (le Rythm-Stick se remet toujours en canal 1 à sa mise sous tension).
6	de 0 à 7	Réglage du niveau d'impulsions données par le « Trigger-Selector » en mode « Drum-Feel », pour l'ensemble des programmes 1 à 16 (d'autres valeurs sont mémorisées pour les presets 20 à 169).
7	de 0.0.0. à 1.2.7.	Indication des valeurs de vélocité MIDI captées par le « Slap-Sensor ».
8	1 — 62 n° de case appuyée n° de note MIDI en mémorie	Indication des numéros de note MIDI en mémoire pour chaque case du « Trigger-Selector » dans les différents programmes (en mode 4 l'afficheur indique seulement « pre » pour les programmes 20 à 169).
9	de 001 à 169	Identique au mode 1.